Briare

La cité des murs-mémoires

Une aide de jeu pour l'univers de **Millevaux, par Michel Poupart. Libre de droits.**

Gardienne d'un des derniers ponts qui permettent de franchir la Loire, la cité fortifiée de Briare sera une étape obligatoire pour les personnages qui parcourent la route qui relie le royaume d'Auvergne au grand échangeur de Marly-Gaumont.

Briare est une ville ancienne, un lieu chargé d'intrigues et de complots dont la richesse attire les mendiants et les mercenaires à la recherche de nouvelles missions. C'est aussi un *lieu sacré* où se rassemblent les mystiques en quête d'illumination et tous ceux qui espèrent gagner le titre envié de citoyen (et profiter des avantages qu'il procure).

Les origines

Au moment de l'apparition des Millevaux, la ville ligérienne de Briare est devenue un lieu de ralliement pour les survivants de la région centrale de la France. Les personnes qui dirigeaient la base militaire où étaient regroupés les réfugiés, des officiers et des fonctionnaires qui appartenaient aux institutions de la république, ont essayés de sauvegarder ce qu'ils pouvaient de la civilisation disparue. Ils ont décidé de transformer ce qui n'était à l'origine qu'un simple camp peuplé de survivants dépenaillés en une véritable communauté fonctionnelle.

Cette organisation a réussi à maintenir son existence pendant plusieurs décennies, jusqu'au moment où les réserves de la communauté se sont épuisées. Les espoirs et les ambitions de cette petite nation se sont alors dissipés en quelques semaines. Une partie des règlements destinés à maintenir un semblant d'ordre dans la société qui étaient appliqués par ce gouvernement éphémère ont cependant continués à être suivis par les nouveaux habitants de la ville. Ils sont devenus au fil du temps les traditions et les coutumes qui font de Briare un lieu *très particulier*.

La ville

L'aspect général de Briare est identique à celui des autres bourgades des Millevaux : C'est un assemblage chaotique de baraquements installés aux milieux des ruines de l'ancien monde, séparés par des places envahies par les camelots, les mendiants et les détritus, et des postes de garde construits avec des rondins, des empilements de sacs de sable et des plaques de tôle.

Briare est une ville riche et influente. Elle profite de sa situation au bord du bras principal de la **Loire** (dans une région relativement épargnée par les rayonnements radioactifs et les créatures mutantes) pour offrir un abri sûr aux voyageurs qui suivent la voie routière qui relie l'Auvergne et les états italiens à la cité libre de Bruges. De nombreux pèlerins y viennent également dans l'intention de profiter du *miracle* que réalisent deux fois par an les prêtres du **temple des Noms**.

La construction du Grand Mur qui isole l'Europe du reste du monde a provoqué une modification notable du cours de la plupart des fleuves et une augmentation générale de leur débit. Cette montée du niveau des eaux a provoqué la submersion de la plus grande partie du quartier situé au sud du fleuve. Celui-ci est devenu une *cité lacustre* dont les habitants se sont adaptés à ces nouvelles conditions de vie depuis des générations en construisant des pontons et des radeaux.

La partie nord de la ville, située sur des collines, a échappé aux inondations et elle a conservé en grande partie son apparence d'origine, (certains des antiques immeubles de béton sont encore en assez bon état pour être habités, et, en grattant la couche de poussière qui recouvre les rues, il est possible de découvrir de larges plaques de bitume ou des pavages encore intacts).

Le Ministère, la citadelle où résident les membres du **Haut Conseil**, les dirigeants de Briare, se trouve sur la colline la plus à l'ouest du quartier nord. La colline centrale est occupée par le Grand Marché, et celle située à l'est de la ville est le *domaine réservé* des religieux du temple des Noms.

De larges quais sont installés sur la rive nord du fleuve. Des dizaines de navires de toutes les tailles y accostent tous les jours. Ce sont des chalands qui parcourent la Loire sur plusieurs centaines de kilomètre à l'est et à l'ouest de la cité pour échanger des marchandises (principalement des vivres, mais aussi des produits plus rares, comme des épices, des drogues ou des armes) et transporter des passagers.

Les taxes que payent les marchands et les voyageurs qui passent les portes de la ville permettent aux membres du Haut Conseil d'entretenir une milice qui assure une protection efficace pour ses habitants et pour les caravanes en transit dans ses murs. Les gardes pourchassent les voleurs, ainsi que les personnes qui présentent des signes évidents de troubles mentaux, mais ils défendent également les abords de la cité contre des *monstres* et des pillards qui sortent parfois des profondeurs de la forêt pour attaquer les chariots des marchands itinérants.

Briare n'est pas dirigée par un prince ou un seigneur de guerre (comme c'est le cas pour la plupart des autres grandes villes des Millevaux) mais par une *assemblée* élue par ses citoyens.

Ce **sénat**, constitué par une centaine de personnes (avec un nombre égal d'hommes et de femmes, par respect pour un ancien règlement décrété par les fondateurs de la ville) n'est cependant pas le garant d'une quelconque forme de démocratie.

Ses membres sont élus par un vote censitaire (avec ce que cela implique en matière de corruption et de clientélisme) et son rôle se limite à la gestion des différentes institutions de la cité (la milice, la collecte des impôts, l'entretient des rues…) et à l'application des *lois* que les Briarais ont reçues en héritage de leurs ancêtres.

Les sénateurs sont renouvelés tous les cinq ans (ce sont tous des *porteurs de nom*) peu après cette élection, ils désignent parmi eux les membres du Haut Conseil. Ces douze personnes sont les véritables dirigeants de Briare, même si leur fonction est moins celle d'un gouvernement que celle d'une cellule de crise.
Ce sont les conseillers qui sont chargés d'organiser la défense de la ville quand celle-ci est menacée par des événements exceptionnels (les inondations, les famines, les épidémies, les attaques par des armées étrangères…) Ils peuvent imposer un véto aux décisions prises par le sénat (alors que l'inverse n'est pas possible) et leur statut social leur permet d'influencer grandement le subtil jeu de relations que pratiquent les notables de la cité. Leur *capacité d'action* est cependant limitée. Ils ne peuvent agir par leur seule décision (donner des ordres directs aux soldats, avoir accès aux réserves financières de la ville…) que si les sénateurs leurs accordent les pleins pouvoirs par un vote unanime.

Le Haut Conseil se réunis une fois par semaine, pour étudier les propositions faites par le sénat (celles-ci se résument le plus souvent à présenter une liste des personnes à qui peuvent être accordées des privilèges) et pour donner des ordres aux institutions qui dépendent directement de lui : La garde de la citadelle, les messagers, les ambassadeurs et **le Chiffre**, le service de contre-espionnage de la cité.

La mission principale des membres du Chiffre est de débusquer les *personnes indésirables* (les voleurs, les contrebandiers, les informateurs, les assassins, ainsi que les sorciers les prêcheurs et les nécromanciens) qui pourraient chercher à s'installer dans la ville ou dans ses faubourgs pour se livrer à des activités douteuses qui pourraient menacer le bon fonctionnement des institutions de la cité.

Même s'ils ne disposent pas d'un droit de vote lors de la prise de décisions importantes, une dizaine de représentants de la guilde des marchands et du temple des Noms participent à toutes les réunions du conseil. Ils présentent leurs doléances aux *ministres* et ils veillent à ce que le **chancelier** (le directeur des débats, dont la voix compte pour dix et qui porte le titre de commandant en chef des armées) continue à appliquer à la lettre les principes qui assurent le maintien de l'existence de la cité (et celui de leur enrichissement personnel). Tous les habitants de Briare vivent selon les lois du commerce et du libre-échange et les fonctionnaires et les prêtres ne font pas exception à cette règle.

Le temple des Noms

La colline située au nord-est de Briare a été utilisée comme carrière pour fournir les pierres qui ont servis à construire la haute muraille qui entoure le quartier nord de la ville. Les larges cavernes qui ont été creusées sous les fondations des bâtiments sont ensuite devenues le refuge des dernières personnes qui voulaient conserver les vestiges de l'ancienne civilisation après la disparition de la *nouvelle république*.

Leur objectif était de combattre les effets de l'amnésie collective qui commençait à affecter les survivants en établissant un *dossier personnel* pour tous les habitants de Briare. Ces documents aidaient les briarais à se rappeler qui ils étaient et quelle était leur fonction dans la société.

Quand les fiches en papier sur lesquelles étaient notées ces informations ont commencé à tomber en poussière, la liste des *citoyens* de Briare a été recopiée sur des plaques de bois, puis ce sont finalement les noms de ces personnes (déjà toutes mortes depuis longtemps) qui ont été gravés sur les murs de la plus grande des salles souterraines. La magie des Millevaux aà fait le reste.

Les noms inscrits sur les parois de la caverne se sont transmis d'une génération à une autre, puis ils ont également étés donnés à des étrangers quand les lignées originales ont commencé à s'éteindre. Après plus de deux siècles, les gardiens des archives municipales sont devenus des *prêtres* qui veillent sur le plus grand secret de Briare. La grande salle où sont gravés les noms est devenue le centre d'un complexe qui compte de nombreuses pièces reliés par des dizaines de couloirs.

La façade du temple a été polie et décorée par les statues des *saints fondateurs* de la ville (une dizaine d'hommes portant des costumes ou des uniformes représentés le visage levés vers le ciel). La place située devant l'entrée principale (celle-ci est fermée par de lourdes portes métalliques) a été transformée en un grand parvis qui peut accueillir plusieurs milliers de fidèles lors des cérémonies religieuses qui y sont pratiquées deux fois par an.

Au moment des solstices d'été et d'hiver, des *pèlerins* arrivent par centaines à Briare pour assister au miracle de la **remise des Noms**. Les fidèles (et les curieux) se rassemblent sur la partie extérieure du parvis dès le lever du soleil. Au milieu de la matinée, tous les participants à la cérémonie qui disposent d'une quantité suffisante de la monnaie locale peuvent acheter le droit de participer à une loterie. Celle-ci consiste au tirage (apparemment aléatoire) de boules de bois peintes blanches ou noires. Seules les quelques dizaines de personne qui obtiennent une boule blanche peuvent franchir une barrière que surveillent les miliciens. Elles vont ensuite s'approcher du grand prêtre qui va leur remettre un des noms sacrés disponibles. Ce nom est gravé sur une petite plaque de pierre attachée à une lanière de cuir. Quand la personne désignée passe cette lanière autours de son cou, l'assemblée des prêtres crie le nom qu'elle va à présent porter trois fois de suite en direction de la foule (et un fonctionnaire de la citadelle va le noter dans un registre).

Devenir un porteur de Nom offre de nombreux avantages. Toutes les personnes qui portent une des plaques offertes par le grand prêtre peuvent habiter dans les limites de la ville sans payer de taxes, ils peuvent exercer le métier de leur choix, ils peuvent aussi hériter des biens appartenant aux autres citoyens et transmettre les leurs. Ils peuvent aussi participer aux élections sénatoriales et espérer atteindre un jour les rangs du conseil des ministres.

Les noms qui trouvent un nouveau porteur sont ceux des personnes décédées dans les six mois précédents ou ceux des criminels qui ont été condamné par le tribunal local et qui ont été privés de leurs *droits civiques*. Il n'y a donc que peu de noms disponibles lors de chaque cérémonie (jamais plus d'une vingtaine) et leur attribution a moins de liens avec le hasard qu'avec la relation qui existe entre les participants à la loterie et des membres du sénat. Notez que le sens original des noms des premiers habitants de Briare qui sont attribués lors de la cérémonie ont étés perdus au fil des générations.

Les personnages pourront ainsi rencontrer aux cours de leurs aventures une commerçante nommée *Paul Dubois* ou un vieux sénateur à la barbe blanche qui se présentera sous le nom de *Bernadette Lemercier*.

Les petites plaques de pierre sur lesquelles sont gravées les Noms Sacrés qui sont utilisées lors des cérémonies contiennent une parcelle d'un des esprits retenus prisonniers dans le temple et elles possèdent un réel pouvoir.

Les personnes qui les portent sont plus résistantes aux maladies, leurs blessures guérissent plus rapidement et elles possèdent une grande longévité. Elles sont également immunisées contre la pluparts des effets délétères que génèrent les Millevaux (l'amnésie, les crises de folie, la possession…) Il est également impossible pour elles de rester prisonnières dans la forêt limbique plus de quelques minutes (sauf si elles se font tuer ou qu'elles perdent leur pendentif).

Les faubourgs

L'influence politique et économique de Briare s'étend loin au-delà de ses murs. De nombreux miliciens montent la garde sur ses remparts et des mercenaires payés par les sénateurs assurent la protection des caravanes marchandes sur la partie nord de la route, jusqu'à la limite du **duché de Montargis**.

Des fonctionnaires de la cité veillent à l'entretient du pont antique qui permet de franchir la Loire et à celui des quais de la rive nord du fleuve où des dizaines de navires viennent décharger leurs cargaisons et leurs passagers tous les jours.

La partie de la grande voie située au sud du pont est, en principe, placé sous la surveillance des soldats du royaume d'Auvergne, mais ceux-ci évitent de trop s'éloigner de leurs citadelles et ils ne s'aventurent que rarement sur la frontière de leur territoire.

Un grand faubourg c'est donc formé au sud de Briare dans un territoire situé hors d'atteinte des gardes de la cité. Cette ville *hors les murs* abrite les déclassés habituels : Les mendiants, les lépreux, les fugitifs, les bandits de grand chemin, les voleurs et les contrebandiers, ainsi que tous ceux qui ont quelque chose à vendre (que ce soit leur corps, leur sang, leurs enfants, ou leurs *talents particuliers*).

Même s'ils sont assez nombreux à y exercer leurs activités, les magiciens, sorciers, devins et gastromanciens qui se sont installés dans le bidonville se montrent prudents et discrets. Tous connaissent au moins une histoire au sujet d'un *confrère* qui a été victime des exécuteurs du Chiffre, après qu'il soit devenu un peu trop célèbre, ou qu'il ait conclu un pacte avec une *divinité* un peu trop puissante…

S'ils sont à la recherche d'une personne possédant des dons mystiques, les personnages devront se montrer instants (et patients) avant de réussir à trouver un médium ou un shaman qui pourra les soigner, les mettre en relation avec un esprit particulier, ou qui acceptera de les aider à sortir de la forêt limbique.

Les limbes

Vu *de l'autre monde*, Briare présente un aspect très particulier. Si les fantômes et les revenants sont nombreux dans la forêt qui l'entoure (en raison de l'absence de leurs prédateurs naturels) aucun esprit ne semble vouloir approcher de la ville. Si des aventuriers décident d'entrer dans les limites de Briare alors qu'ils se trouvent dans le monde spirituel, franchir ses murs leur donnera l'impression d'entrer dans de l'eau (une eau noire et poisseuse, à l'odeur fétide).

Hormis les manifestations provoquées par l'égrégore que génèrent les habitants de la ville pendant leur sommeil (l'apparition d'illusions fugaces ou la formation de petits ectoplasmes) les rues semblent désertes en ce qui concerne les *activités spirituelles*. Les rares esprits que les héros vont rencontrer sont tous en fin d'existence, ils sont à demi transparents et ils sont affectés par différentes formes de folies.

La seule entité qui abordera les personnages (et qui leur paraitra disposer de toute sa santé mentale) se présentera comme étant **Oboon**, le *berger des âmes*. Son apparence est celle d'un mystique indou, il est très maigre, son corps nu est entièrement blanc, à part quelques bandes noires autour de ses bras, de ses cuisses et de son torse. Ses cheveux, noirs comme la nuit, forment une longue tresse dont l'extrémité semble se dissiper dans l'air et ses membres, plus longs et plus fins que ceux d'un homme normalement constitué, ressemblent à des pattes d'araignées.

Oboon garde toujours dans une de ses mains un bâton à l'aspect anodin. (Il s'agit en fait d'une arme redoutable. Il l'utilise pour projeter un *champ de force* qui lui permet d'immobiliser et d'attirer à lui tous les esprits qui se trouvent à moins de dix mètre, ou, au contraire, de les repousser sur une distance équivalente).

Le *berger* va commencer par utiliser la ruse pour convaincre les héros de venir avec lui jusqu'au temple des Noms (il leur dira qu'il s'y trouve une faille qui permet de revenir dans le monde physique, ou qu'il veut leur montrer une extraordinaire source de pouvoir magique)

Il n'utilise la violence que si les *personnes* qu'il rencontre refusent de le suivre. Dans ce cas, il utilisera une méthode très simple : Il va capturer un des héros en utilisant son bâton, et il l'emmènera sans attendre jusqu'au temple, certain que les autres se lanceront à sa poursuite. Oboon n'est pas un esprit à part entière, il est une simple *extension* de l'entité qui séjourne dans le temple des Noms. C'est ce *résident* qui réalise les miracles lors des cérémonies. Les plaquettes remises aux participants possèdent un véritable pouvoir car elles contiennent l'énergie vitale des esprits qui ont été capturés par la divinité. Ou, plus précisément, elles reçoivent *la moitié* de ces esprits.

Quand un *être spirituel* entre dans le temple, l'entité s'en empare et elle la divise aussitôt en deux. Elle enferme une de ces moitiés dans les symboles d'un des dix mille Noms Sacrés gravés sur les murs de la grande salle du temple et elle ingère la seconde. Elle la *recrachera* quand ce nom recevra un nouveau porteur. Elle placera alors cette moitié dans une des plaquettes de pierre lors de la cérémonie religieuse. Du point de vue de la forêt limbique, la grande salle du temple est un endroit très lumineux. Elle est remplie de centaines de points scintillant chargés d'énergie magique. Les noms qui attendent de *renaitre* brillent d'une faible lueur bleue, alors que ceux qui ont reçus un nouveau porteur émettent une vive lumière dorée. Mais en s'approchant des murs de grandes *taches d'ombres* deviennent visibles.

La raréfaction des esprits disponibles dans les limites de la ville fait que plus de la moitié des noms gravés dans la pierre sont à présent *éteins*, aucune âme n'y a été placée depuis trop longtemps et leurs inscriptions sont devenues illisibles. Le rituel magique entraine invariablement la destruction de l'esprit divisé après la mort du porteur de la plaquette (ou la destruction de celle-ci). Il permet à la divinité qui réside dans le temple de transférer une partie de sa *force vitale* aux personnes qui ont reçu un des Noms, ce qui permet à celles-ci de vivre plus longtemps et de conserver leur mémoire. Ce lien invisible lui permet aussi de les contrôler en influençant subtilement leurs actions et leurs désirs.

Les Nautes

Une des histoires improbables que racontent les bateliers qui naviguent sur la Loire dans les tavernes du quartier nord se trouve être vraie. A intervalles irréguliers, une barge large de huit mètres et longue de trente vient s'amarrer au quai de Briane pour y décharger des marchandises. Ce chaland sert à la fois d'outils de travail et de maison flottante aux **Nautes**, une famille de convoyeurs qui regroupe une quinzaine de d'adultes et d'enfants.

Leur apparence physique les rend faciles à identifier. Ils ont le teint mat et des cheveux bruns, (ils ressemblent en fait à des indous), et les membres de ce clan partagent la même particularité : Les Nautes ont tous des yeux dorés qui brillent légèrement dans le noir.

Les personnes qui commercent avec eux oublient rapidement leur aspect exotique pour profiter des tarifs extrêmement bas qu'ils proposent pour transporter voyageurs et marchandises sur toute la partie navigable de la Loire (le plus souvent, en échange de nourriture ou d'autres produits de valeur, comme du sel, des épices ou du savon).

Du moment où vous les payez, ils vous conduiront aussi bien vers une des grandes villes qui se trouvent à l'ouest de Briare que vers les territoires plus sauvages (et plus dangereux en raison de la présence de nombreuses sources de *feu invisible*) de l'est.

Les Nautes sont connus de tous en ville une autre raison : Leur navire se déplace rapidement sur le fleuve grâce à l'aide de la *créature* qui réside sous sa coque. Cet animal (que les Nautes appellent familièrement **le manurin**) possède une force redoutable, il déplace la barge sans difficulté quel que soit sa charge ou le sens du courant. Il reste en permanence sous l'eau et il est impossible de le voir entièrement. Son corps semble être constitué en grande partie par des tentacules noirs dont les plus grands font une vingtaine de mètres de long. (Choisissez vous-même sa véritable apparence. Il s'agit peut-être d'un *calamar géant* entièrement noir et aux grands yeux rouges brillants d'une lueur inquiétante).

Le manurin semble totalement inoffensif. Il se nourrit de déchets, il n'attaque jamais les curieux qui s'approchent de la péniche pour l'observer et les enfants des mariniers nagent sans aucune crainte entre ses tentacules.

Si les aventuriers se montrent curieux au sujet des Nautes et qu'ils interrogent les *habitués* des tavernes du port fluvial, ils pourront obtenir les informations suivantes (décidez s'il s'agit de faits réels ou de simples *légendes urbaines*) :

☐ Des caravaniers de passage à Briare ont affirmés avoir vu une barge identique à celle des Nautes sur d'autres fleuves des Millevaux. S'agit-il vraiment du même navire (et dans ce cas, comment fait-il pour passer d'un fleuve à un autre) ou existe-t-il plusieurs familles de Nautes (et donc plusieurs manurins) ?

☐ La créature qui vit en symbiose avec le Nautes ne serait pas un animal mais un *monstre* généré par l'égrégore qui serait originaire de la forêt limbique.

☐ Les nuits sans lune, les Nautes tuent leurs passagers et les offrent en sacrifice au manurin.

La personne qui possède les plus grandes connaissances au sujet des Nautes est **Grand Père Viktor**, le patriarche de la famille des mariniers. Celui-ci acceptera de donner des réponses détaillées aux questions que lui poseront les personnages quand ils seront *devenus des amis*, après quelques jours de navigation sur le fleuve.

Le domaine du Cerf Blanc

Près de Briare se trouve une entrée du domaine du **Cerf Blanc**. Il s'agit d'une *dimension parallèle* dont la taille précise n'est pas définie. Ce territoire peut se résumer à un massif montagneux entouré par une forêt, ou être aussi grand que la Terre elle-même, (ou même plus).

Les égarés qui se retrouvent piégés dans cet *espace non euclidien* (d'où il semble impossible de sortir) doivent rejoindre une deux communautés que les personnes retenues dans le domaine ont constitués : Le **peuple de la pierre** et le **peuple du bois**.

☐ Les petites communautés du peuple de la pierre sont formées par ceux qui ont acceptées de se soumettre à la volonté du Cerf Blanc (l'existence de celui-ci ne peux pas être contestée, il apparait souvent dans les rêves des shamans).

En échange de leur *dévotion*, l'entité assure à ses fidèles une vie relativement agréable : Ils vivent dans des cavernes, ils trouvent facilement du bois mort pour leurs feux et du gibier en abondance pendant toute l'année.

Le Cerf Blanc les protège également de la plupart des *effets négatifs* que subissent les habitants des Millevaux.

☐ Le peuple du bois est formé par les rebelles, ceux qui refusent d'admettre leur condition de prisonniers et qui cherchent à quitter ce *monde clos* par tous les moyens (y compris par la pratique de la magie).

Ce sont des nomades qui vivent dans des conditions précaires, ils parcourent sans arrêt les frontières de cet univers parallèle à la recherche d'un interstice qui leur permettra de revenir dans le monde physique.

Ces passages (qui ne restent ouverts que quelques minutes) existent bien, mais le plus souvent, ils sont ouverts par des *créatures agressives* venues de la forêt limbique qui viennent envahir le royaume du Cerf Blanc. Le plus souvent ces monstres ne peuvent pas être combattus directement et un des membres du groupe devra attirer l'attention du prédateur (et se sacrifier) pour permettre aux autres de franchir le *seuil* qui les ramènera dans leur univers d'origine.